## ИСКУССТВО ДРУИДОВ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

Обращаясь к духам природы, вы создаете один из следующих эффектов в пределах дальности заклинания:
- Вы создаете крошечный, безвредный эффект, который предсказывает погоду в этом месте на следующие 24 часа.Эффект может представлять собой золотой шар при ясной погоде, облачко при дожде, падающие снежинки для снегаи так далее. Эффект длится 1 раунд.
- Вы заставляете расцвести цветок, открыться почку или стручок.
- Вы создаете мгновенный, безвредный эффект, например: падающие листья, дуновение ветра, звук маленького животного или слабый запах. Эффект должен помещаться вкуб со стороной 5 футов.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел илинебольшой костер.

Друид — Трюк, преобразование

## УКАЗАНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 мин |

Вы касаетесь одного согласного существа. Пока заклинание действует, цель может бросить d4 и добавить результат к одной проверке параметра на свой выбор. Она может совершить этот бросок до или после проверки параметра. После этого заклинание заканчивается.

Друид — Трюк, прорицание

## ПОЧИНКА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*два магнетита*

Это заклинание восстанавливает один разлом или разрыв в объекте, которого вы касаетесь. Например сломанное звено цепи, две половинки сломанного ключа, порваный плащ или протекающий бурдюк. Пока разрыв или разлом не больше 1 фута в любой из размерностей, вы полностью исправляете его, не оставляя следов. Заклинание способно физически починить магический предмет или голема, но не может вернуть в него магию.

Друид — Трюк, преобразование

## ЯДОВИТЫЕ БРЫЗГИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 10 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | мгновенно |

Вы простираете руку в сторону существа, которое можете видеть в пределах дальности заклинания, и выпускаете облако ядовитого газа из вашей ладони. Цель должна совершить спасбросок по Телосложению или получит 1d12 урона ядом.

Урон этого заклинания увеличивается на 1d12 по достижении 5 уровня (2d12), 11 уровня (3d12) и 17 уровня (4d12)

Друид — Трюк, призыв

## СОТВОРЕНИЕ ПЛАМЕНИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 10 минута |

В вашей руке появляется трепещущее пламя. Оно остается до тех пор, пока действует заклинание, и не наносит вреда вам или вашему снаряжению. Пламя излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов дальше. Заклинание заканчивается, если вы произнесете его снова или отмените в качестве действия. Вы можете атаковать этим пламенем, однако это закончит заклинание. Сразу после произнесения или в качестве действия в один из последующих ходов вы можете метнуть это пламя в существо в пределах 30 футов от вас. Сделайте Выную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 1d8 урона огнем.

Урон заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Друид — Трюк, призыв

## СОПРОТИВЛЕНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*миниатюрный плащ*

Вы касаетесь одного существа. Один раз, пока действует это заклинание, цель может бросить d4 и добавить результат к одному спасброску на свой выбор. Оно может бросить кубик до или после совершения спасброска. После этого заклинание заканчивается.

Друид — Трюк, ограждение

## ДУБИНКА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 бонусное действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 1 минута |

*омела, лист клевера, а также дубинка или короткий посох*

Дерево дубинки или короткого посоха в вашей руке наделяется силой природы. На время действия заклинания вы можете использовать ваш параметр заклинаний вместо Силы, когда совершаете броски атаки и урона этим оружием. Кроме того, оружие кубик урона оружия меняется на d8. Оружие становится магическим, если оно уже не является таковым. Заклинание заканчивается, если вы произносите его снова или выпускаете оружие из рук.

Друид — Трюк, преобразование

## ШИПАСТЫЙ КНУТ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*стебель растения с шипами*

Вы создаете длиный кнут в виде лозы, покрытой шипами, который атакует выбранное существо в пределах дальности заклинания. Сделайте Выную атаку ближнего боя против цели. Если атака попала, то существо получает 1d6 колющего урона. Если существо Большого размера или меньше, то вы притягиваете его на 10 футов к себе.

Урон этого заклинания увеличивается на 1d6 по достижении 5 уровня (2d6), 11 уровня (3d6) и 17 уровня (4d6).

Друид — Трюк, преобразование

## ДРУЖБА С ЖИВОТНЫМИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 24 часа |

*кусочек пищи*

Заклинание позволяет убедить животное, что вы не причините ему вреда. Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Если Интеллект животного 4 или выше, заклинание не срабатывает. В противном случае, существо должно сделать успешный спасбросок по Мудрости, или будет очаровано на время действия заклинания. Если вы или один из ваших компаньонов нанесут вред цели, то заклинание заканчивается.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то вы можете воздействовать на одно дополнительное животное за каждый круг выше первого.

Друид — 1 круг очарование

0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
1
1
0
0
0
0

## ОЧАРОВАТЬ ПЕРСОНУ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 1 час |

Вы пытаетесь очаровать гуманоида, которого видите в пределах дальности заклинания. Он должен совершить спасбросок по Мудрости. Если вы или ваши компаньоны сражаетесь с ним, то он получает преимущество на этот бросок. В случае провала, он очарован вами до тех пор, пока заклинание закончится, или вы или ваши компаньоны нанесете ему любой вред. Очарованное существо считает вас дружеским знакомым. Когда заклинание заканчивается, существо осознает, что оно было очаровано вами.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше первого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы применяете на них заклинание.

Друид 1 круг очарование

## СОЗДАНИЕ И УНИЧТОЖЕНИЕ ВОДЫ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*капля воды для создания или несколько песчинок для уничтожения*

Вы можете создать или уничтожить воду. Создание воды. Вы создаете до 10 галлонов чистой воды в открытой ёмкости в пределах дальности заклинания. Или же призванная вода проливается дождем в кубе со стороной 30 футов, гася при этом любое незащищенное пламя. Уничтожение воды. Вы уничтожаете до 10 галлонов воды в открытой ёмкости в пределах дальности заклинания. Или же уничтожаете туман в кубе со стороной 30 футов.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, объем созданной или уничтоженной воды увеличивается на 10 галлонов, а размер куба на 5 футов, за каждый круг выше первого.

Друид 1 круг преобразование

## ИСЦЕЛЕНИЕ РАН

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает ОЗ, равное 1d8 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить и големов.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Друид 1 круг проявление

## ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 10 мин |

Ритуал: Пока действует заклинание, вы чувствуете наличие магии в 30 футах вокруг вас. Если вы чувствуете магию таким образом, то в качестве действия вы можете увидеть ауры всех существ и предметов в области, наделенных магией, вы также узнаете школу магии, если она есть. Заклинание проходит через большинство препятствий, но его останавливает камень толщиной 1 фут, металл толщиной 1 дюйм, тонкий слой свинца, дерево или земля толщиной 3 фута.

Друид 1 круг прорицание

## ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДА И БОЛЕЗНЕЙ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*лист тиса*

Пока действует заклинание, вы чувствуете наличие и местоположение ядов, ядовитых существ и болезней в пределах 30 футов вокруг вас. Вы также узнаете тип каждого яда, ядовитого существа и болезни. Заклинание проходит через большинство препятствий, но его останавливает камень толщиной 1 фут, металл толщиной 1 дюйм, тонкий слой свинца, дерево или земля толщиной 3 фута.

Друид 1 круг прорицание

## ОПУТЫВАНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 90 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 мин |

Цепкие лозы и сорняки вырастают из земли в квадрате со стороной 20 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности заклинания. Пока оно действует, эти растения делают область труднопроходимой. Существо в области действия заклинания должно сделать успешный спасбросок по Силе или будет обездвижено обвившими его растениями до конца заклинания. Опутанное существо может попытаться высвободиться, совершив в качестве действия проверку по Силе против вашего КС заклинаний. При успехе оно совобождается. Когда заклинание заканчивается, призванные растения вянут.

Друид 1 круг призыв

## ВОЛШЕБНЫЙ ОГОНЬ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В | Конц-я, до 1 мин |

Каждый объект в кубе со стороной 20 футов вокруг выбранной вами точки в пределах дальности заклинания начинает испускать голубой, зеленый или фиолетовый свет (на ваш выбор). Существа в зоне действия также начинают испускать свет, если проваливают спасбросок по Ловкости. Пока действует заклинание объекты и существа продолжают светиться тусклым светом в радиусе 10 футов. Любой бросок атаки по такому существу или объекту получает преимущество, если атакующий может видеть цель. Существо или предмет не получают никакого преимущесва от невидимости.

Друид 1 круг проявление

## ОБЛАКО ТУМАНА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 часа |

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания возникает сфера тумана радиусом 20 футов. Туман огибает углы, а его область считается сильно затемненной. Туман существует до тех пор, пока действует заклинание, или пока умеренный ветер (не менее 10 миль в час) не развеет его.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то радиус тумана растет на 20 футов каждый круг выше первого.

Друид 1 круг призыв

## ДОБРЯНИКА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*веточка омелы*

В вашей руке появляется до десяти ягод, наделенных магией. Любое сущесво может съесть ягоду в качестве действия. Ягода восстанавливает 1 ОЗ и равна дневному запасу еды для 1 существа. Ягоды теряют свою силу, если их не съели в течение 24 часов после произнесения заклинания.

Друид 1 круг преобразование

1
1

## ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ СЛОВО

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 бонусное действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В | Мгновенно |

Выбранное существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, восстанавливает ОЗ равное 1d4 + ваш модификатор параметра заклинаний. Заклинание не действует на нежить или големов.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 1d4 за каждый круг выше первого.

Друид 1 круг проявление

## ПРЫЖОК

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 1 минута |

*задняя ножка кузнечика*

Вы касаетесь существа. Пока действует заклинание, его дальность прыжка увеличивается втрое.

Друид 1 круг преобразование

## СКОРОХОД

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 1 час |

*щепотка земли*

Вы касаетесь существа и его скорость увеличивается на 10 футов, пока действует заклинание.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одно дополнительное существо за каждый круг выше первого.

Друид 1 круг преобразование

## ОЧИЩЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ(РИТУАЛ)

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 10 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

Вся немагическая пища и напитки в сфере радиусом 5 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности очищается от ядов и болезней.

Друид 1 круг преобразование

## ОБЩЕНИЕ С ЖИВОТНЫМИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 10 минут |

Ритуал: Пока действует заклинание, вы получаете способность понимать и вербально общаться с животными. Разум и сознание большинства животных ограничивается их Интеллектом, но как минимум, они могут сообщить вам информацию о близлежащих областях и монстрах, а также то, что они видели в течение последнего дня. По усмотрению МП вы можете убедить животное выполнить для вас небольшое поручение.

Друид 1 круг прорицание

## ГРОМОВАЯ ВОЛНА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы (15-футов куб) |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | мгновенно |

Вы испускаете волну оглушительной силы. Каждое существо в 15 футовом кубе должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 2d8 урона звуком и отталкивается на 10 футов от вас. В случае успеха оно получает половину этого урона и не отталкивается. Кроме того, любые незакрепленные объекты, полностью находящиеся в области действия заклинания, также отталкиваются на 10 футов от вас. Заклинание издает оглушительный гул, который слышно на расстоянии 300 футов.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Друид 1 круг проявление

## ЖИВОТНОЕ-ПОСЛАННИК

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 24 часа |

*кусочек пищи*

Ритуал: Благодаря этому заклинанию вы можете использовать животное, чтобы доставить послание. Выберите крошечное животное, которое видите в пределах дальности заклинания. Укажите место назначения, в котором вы должны были побывать, и получателя, который походит под общее описание. Затем скажите послание, которое не превышает 25 слов. Пока действует заклинание, животное будет двигаться в назаченное место. Летающие животные пролетают пример 50 миль за 24 часа, а наземные пробегают 25 миль. Когда посланник прибывает на место, он передает послание назначенному существу, воспроизводя ваш голос. Посланник сообщит послание только тому существу, чье описание вы дали ему. Если посланник не успевает добраться до назначенного места за время действия заклинания, то сообщение теряется.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то длительность заклинания увеличивается на 48 часов за каждый круг выше второго.

Друид 2 круг очарование

## ДУБОВАЯ КОЖА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*горсть дубовой коры*

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание не закончится, кожа цели становится грубой и похожей на кору. КБ существа не может опуститься ниже 16, независимо от одетых на нем доспехов.

Друид 2 круг преобразование

## ЗВЕРИНЫЕ ЧУВСТВА (РИТУАЛ)

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| С | Конц-я, до 1 часа |

Вы касаетесь согласного животного. В качестве действия вы можете видеть глазами животного и слышать его ушами. Вы можете продолжать это делать, пока не вернетесь к своим нормальным чувствам в качестве действия, или пока время заклинания не истечет. Воспринимая мир через чувства животного, вы получаете все преимущества от его особых способностей связанных с чувствами, но слепы и глухи к вашему собственному окружению.

Друид 2 круг прорицание

1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
2
2
2
2
2
2

## ТЕМНОВИДЕНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 8 часов |

*щепотка сушеной моркови или агат*

Вы касаетесь согласного существа, даруя ему способность видеть в темноте. Пока действует заклинание, существо имеет темновидение в радиусе 60 футов.

Друид 2 круг преобразование

## УСИЛЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*мех или перо животного*

Вы касаетесь существа и усиляете его при помощи магии. Выберите один из следующих эффектов:
- Медвежья выносливость. Цель получает преимущество на проверки по Телосложению, а также 2d6 временных ОЗ, которые исчезают, когда заклинание заканчивается.
- Бычья сила. Цель получает преимущество на проверки по Силе, а её грузоподъемность удваивается.
Кошачья ловкость. Цель получает преимущество на проверки по Ловкости и не получает урона, если падает с высоты до 20 футов, будучи в сознании.
- Орлиное великолепие. Цель получает преимущество на проверки по Харизме.
- Лисья хитрость. Цель поулчает преимущество на проверки по Интеллекту.
- Мудрость совы. Цель получает преимущество на проверки по Мудрости.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше второго.

Друид 2 круг преобразование

## ОБНАРУЖЕНИЕ ЛОВУШЕК

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

Вы чувствуете наличие любых ловушек, которые находятся в прямой видимости в пределах дальности заклинания. Ловушкой считается любое умышленно созданное устройство или заклинание, создающее внезапный эффект, который вы считаете вредным или нежелательным. Поэтому заклинание почувствует область заклинания тревога, охранные руны, механические ловушки, но не обнаружит прогнивший пол, обрушивающийся потолок или незаметную яму. Это заклинание лишь сообщает, что ловушка есть. Вы не узнаете местоположение каждой ловушки, но в общем узнаете, какую опасность она представляет.

Друид 2 круг прорицание

## КЛИНОК ПЛАМЕНИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 бонусное действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*лист сумаха*

В вашей свободной руке появляется огненный клинок. По форме и размеру он похож на скимитар. Клинок исчезает, если вы выпускаете его из руки, но вы можете призвать его снова в качестве дополнительного действия. В качестве действия вы можете сделать Выную атаку ближнего боя. При попадании цель получает 3d6 урона огнем. Клинок пламени излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов дальше.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждые 2 круга выше второго.

Друид 2 круг проявление

## ПЫЛАЮЩИЙ ШАР

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*кусочек сала, щепотка серы и толченого железа*

В свободном пространстве на ваш выбор в пределах дистанции появляется шар из огня с диаметром 5 фт., существующий, пока активно заклинание. Все существа, оканчивающие ход в пределах 5 фт. от шара, должны совершать спасбросок Ловкости. Существа получают урон огнем 2d6 при провале или половину этого урона при успехе. Вы можете бонусным действием переместить шар на 30 фт. Если вы тараните шаром существо, это существо должно совершить спасбросок от урона шара, и шар останавливается до конца этого хода. Когда вы перемещаете шар, вы можете поднимать его над препятствиями до 5 фт. в высоту и перепрыгивать им разломы до 10 фт. в длину. Шар поджигает горючие предметы, которые никто не несет и не носит, и испускает яркий свет в пределах 20 фт. и тусклый свет в пределах еще 20 фт.

**На больших уровнях:** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1d6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Друид 2 круг призыв

## ПОРЫВ ВЕТРА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы (60-футов линия) |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*семечко любого бобового растения*

Линия сильного ветра длиной 60 футов и шириной 10 футов устремляется от вас в выбранном направлении. Каждое существо, которое начинает свой ход в этой линии, должно сделать успешный спасбросок по Силе или его оттолкнет на 15 футов от вас по направлению линии. Любое существо в линии вынуждено тратить 2 фута передвижения за каждый фут, который оно проходит в вашем направлении. Порыв ветра развеивает газ или пар, гасит свечи, факелы и другие незащищенные источники огня в области действия. Защищенные источники огня, например фонари, начинают сильно колебаться и гаснут с шансом 50 процентов. В качестве дополнительного действия в свой ход, пока заклинание действует, вы можете изменить направление в котором ветер дует от вас.

Друид 2 круг проявление

## РАСКАЛЕННЫЙ МЕТАЛЛ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*кусочек железа и огонь*

Выберите рукотворный металлический объект, например оружие или доспехи, который вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Вы раскаляете этот объект докрасна. Любое существо, находящееся в физическом контакте с этим объектом, получает 2d8 урона огнем, в момент, когда вы произносите это заклинание. Пока заклинание действует, каждый последующий ход вы можете нанести этот урон в качестве дополнительного действия. Если существо держит или носит на себе объект и получает от него урон, то оно должно сделать успешный спасбросок по Телосложению или бросить объект, если может. Если оно не бросает объект, то получает помеху на броски атаки и проверки параметров до начала вашего следующего хода.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше второго.

Друид 2 круг преобразование

## УДЕРЖАНИЕ ПЕРСОНЫ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*маленький, ровный кусочек железа*

Выберите гуманоида, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет парализована на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель может сделать новый спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете использовать его на одного дополнительного гуманоида за каждый круг выше второго. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы произносите заклинание.

Друид 2 круг очарование

## МАЛОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

Вы касаетесь существа и можете снять одну болезнь или другое состояние, которое воздействует на него. Это может быть слепота, глухота, паралич или яд.

Друид 2 круг ограждение

2
2

## ОБНАРУЖЕНИЕ ЖИВОТНЫХ И РАСТЕНИЙ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*немного меха ищейки*

Ритуал: Опишите или назовите определенный вид животного или растения. Концентрируясь на звуках природы вокруг вас, вы узнаете направление и расстояние ближайшего животного или растения этого вида в пределах 5 миль, если таковое имеется.

Друид 2 круг прорицание

## ОБНАРУЖЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*раздвоенная веточка*

Опишите или назовите предмет, который вам знаком. Вы чувствуете, в каком направлении он находится, если он в пределах 1000 футов от вас. Если предмет перемещается, то вы узнаете направление движения. Заклинание может обнаружить конкретный предмет, известный вам, если вы видели его вблизи (30 футов) хотя бы раз. Альтернативно, вы можете обнаружить ближайший предмет определенного типа, например определенную одежду, драгоценности, мебель, инструменты или оружие. Это заклинание не может обнаружить предмет, если слой свинца, даже очень тонкий, блокирует прямой путь между вами и предметом.

Друид 2 круг прорицание

## ЛУННЫЙ СВЕТ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*несколько семян луносемянника и кусочек матового шпата*

Серебряный луч бледного света появляется в указанной вами точке в пределах дальности заклинания и освещает цилиндр радиусом 5 футов и высотой 40 футов. Пока действует это заклинание, тусклый свет заполняет этот цилиндр. Когда существо заходит в область действия в первый раз за ход или начинает свой ход в ней, его охватывают призрачные языки пламени, обжигающие тело. Существо должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 2d10 урона светом, а при успехе - половину этого урона. Оборотень получает помеху на этот спасбросок. В случае провала он мгновенно возвращается в обычную форму и не может изменять ее, пока не покинет область заклинания. Каждый ход, после произнесения заклинания, вы в качестве действия можете перемещать луч на 60 футов в любом направлении.
**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше второго.

Друид 2 круг проявление

## ПРОЙТИ БЕЗ СЛЕДА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*пепел от сожженного листа омелы и веточка ели*

Вы испускаете завесу из теней и тишины, которая маскирует вас и ваших компаньонов. Пока действует заклинание, каждое выбранное вами существо в пределах 30 футов от вас (включая вас) получает бонус+10 к проверкам Ловкости (Скрытность), и его нельзя выследить без использования магии. Находясь под воздействием этого заклинания, существо не оставляет за собой никаких следов.

Друид 2 круг ограждение

## ЗАЩИТА ОТ ЯДА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 1 час |

Вы касаетесь существа. Если оно отравлено, то вы неитрализуете яд. Если цель находится под воздействием нескольких ядов, то вы неитрализуете один яд, о котором знаете, либо один случайный. Пока действует заклинание, цель получает преимущество при спасбросках против отравления и сопротивление к урону ядом.

Друид 2 круг ограждение

## РОСТ ШИПОВ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 150 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*семь шипов или маленьких веточек, заостренных с одного конца*

Из земли в радиусе 20 футов вокруг выбранной вами точки в пределах дальности заклинания вырастают твердые шипы. Область становится труднопроходимой на время действия заклинания. Каждое существо, которое заходит в область, получает 2d4 колющего урона через каждые 5 футов. Это преобразование замаскировано так, чтобы казаться естественным. Любое существо, которое не видело область в момент произнесения заклинания, должно сделать проверку по Мудрости (Восприятие) против вашего КС заклинаний, чтобы определить, что эта область опасна.

Друид 2 круг преобразование

## ПРИЗЫВ МОЛНИИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 10 мин |

Вы указываете на точку, которую можете видеть в 100 футах над вами. Там возникает грозовое облако размером с цилиндр высотой 10 футов и радиусом 60 футов. Заклинание не срабатывает, если вы не можете видеть точку, где могло бы возникнуть облако (например, вы находитесь в комнате, которая не может вместить его). После произнесения заклинания, выберите точку, которую можете видеть в пределах дальности заклинания. В это место ударяет разряд молнии. Каждое существо в пределах 5 футов от этого места, должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 3d10 урона молнией, а при успехе - половину этого урона. Пока заклинание не закончилось, вы можете призывать молнию подобным образом каждый ход в качестве действия, выбирая ту же точку или другую. Если вы находитесь на открытом воздухе при грозовой походе, то произнеся это заклинание, вы получаете контроль над уже имеющимся грозовым облаком вместо создания нового. В этом случае
Урон заклинания увеличивается на 1d10.
**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше третьего.

Друид 3 круг призыв

## ПРИЗЫВ ЖИВОТНЫХ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 часа |

Вы призываете волшебных духов, которые принимают форму животных и появляются в незанятых местах, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Выберите один из следующих вариантов:
• Одно животное с уровнем опасности 2 или ниже
• Два животных с уровнем опасности 1 или ниже
• Четыре животных с уровнем опасности 1/2 или ниже
• Восемь животных с уровнем опасности 1/4 или ниже
Каждое существо считается феей и исчезает, когда его ОЗпадают до 0, или когда заклинание заканчивается. Призванные существа дружественны по отношению к вам ивашим компаньонам. Они ходят отдельно, поэтому требуют отдельных бросков инициативы в бою. Существа подчиняются вашим вербальным приказам (действия не требуется). Если вы не отдаете никаких приказов, то существа защищают себя от враждебных существ, но не совершают других действий. МП знает параметры этих существ.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейки более высокого круга, то можете вызвать больше существ: в два раза больше за ячейку 5 круга, в три раза больше за ячейку 7 круга и в четыре раза больше за ячейку 9 круга.

Друид 3 круг призыв

## ДНЕВНОЙ СВЕТ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 1 час |

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания появляется шар яркого света радиусом 60 футов. Он также излучает тусклый свет на 60 футов за пределами шара. Если вы укажете на объект, который держите в руках, или который не находится в чьем-либо владении, то свет исходит из объекта и передвигается вместе с ним. Если объект полностью накрыть чем-то непрозрачным, например чашей или шлемом, то свет блокируется. Если любая часть области действия заклинания совпадает с областью тьмы, созданной заклинанием 3 круга или ниже, то заклинание, создавшее тьму, рассеивается.

Друид 3 круг проявление

2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
3
3
3
3
3
3

## РАЗВЕЯТЬ МАГИЮ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

Выберите одно существо, объект или магический эффект в пределах дальности заклинания. Любое заклинание 3 круга или ниже на цели мгновенно заканчивается. Чтобы развеять заклинание 4 круга или выше на цели, вам необходимо сделать проверку вашего параметра заклинаний. КС равен 10 + круг заклинания. Пии успехе заклинание заканчивается.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то автоматически развеиваете эффекты заклинаний, чей круг равен или ниже круга потраченной вами ячейки заклинаний.

Друид — 3 круг ограждение

## СИМУЛЯЦИЯ СМЕРТИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 1 час |

*щепотка могильной пыли*

Ритуал: Вы касаетесь согласного существа и помещаете его в каталептическое состояние, которое невозможно отличить от смерти. Пока заклинание действует, или пока вы не коснетесь цели в качестве действия и отмените заклинание, цель кажется мертвой для любого внешнего обследования или заклинаний, которые определяют состояние цели. Цель ослеплена и небоеспособна, а ее скорость снижается до 0. Цель получает сопротивление ко всем типам урона кроме физического. Если цель находится под воздействием яда или болезни в момент произнесения заклинания, или подвергается такому воздействию во время его действия, то яд или болезнь не действует до тех пор, пока действует заклинание.

Друид — 3 круг некромантия

## СЛИТЬСЯ С КАМНЕМ (РИТУАЛ)

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 8 часов |

Вы входите в каменнный объект или поверхность достаточно большого размера, чтобы вместить ваше тело. Вы и все ваше снаряжение полностью сливается с камнем, пока действует заклинание. Ваше присутствие внутри камня нельзя увидеть или иначе обнаружить немагическими способами. Находясь в камне, вы не можете видеть то, что происходит снаружи, и получаете помеху на проверки по Мудрости (Восприятие), чтобы услышать, что происходит снаружи. Вы осознаете течение времени и можете применять на себя заклинания. В качестве передвижения вы можете выйти из камня, тем самым закончив заклинание. Вы не способны двигаться иным образом. Мелкие повреждения камня не наносят вам вреда, однако если он частично уничтожается или меняет свою форму (так, что вы более не помещаетесь в нем), то вы оказываетесь снаружи и получаете 6d6 дробящего урона. Если камень полностью уничтожен (или преобразован в другое вещество), то вы оказываетесь снаружи и получаете 50 дробящего урона. Оказываясь снаружи, вы падаете на землю в ближайшем незанятом месте к тому, где вы вошли в камень.

Друид — 3 круг преобразование

## РОСТ РАСТЕНИЙ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие или 8 часов | 150 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

Это заклинание наполняет жизненной силой растения в определенной области. У него два способа применения, один из которых обладает мгновенным эффектам, а другой долговременным. Если вы произнесете это заклинание в качестве действия, выбрав при этом точку в пределах дальности заклинания, то вся обычная растительность в радиусе 100 футов вокруг этой точки становится густой и переросшей. Существо, которое двигается по этой области, должно тратить 4 фута движения за каждый пройденный фут. Вы можете создать одну или несколько областей любого размера внутри зоны действия заклинания, в которых оно не будет действовать. Вы можете потратить 8 часов на произнесение заклинания, чтобы удобрить почву. В этом случае все растения в радиусе полумили вокруг выбранной вами точки на 1 год становятся удобренными. Они приносят в два раза больше урожая.

Друид — 3 круг преобразование

## ЗАЩИТА ОТ ЭНЕРГИИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 часа |

Пока действует заклинание, существо, которого вы коснулись получает сопротивление к одному типу урона на ваш выбор: кислота, холод, огонь, молния или звук.

Друид — 3 круг ограждение

## ДОЖДЬ СО СНЕГОМ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 150 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*щепотка пыли и несколько капель воды*

Пока действует заклинание, в цилиндре высотой 20 футов и радиусом 40 футов, в указаной вами точке в пределах дальности заклинания, идет дождь со снегом. Область сильно затемняется, а любой незащищенный огонь в ней тухнет. Земля в этой области покрывается скользким льдом, делая ее труднопроходимой. Когда существо впервые входит в зону действия заклинания или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно падает навзничь. Если существо концентрируется, находясь в области действия заклинания, то оно должно сделать успешный спасбросок по Телосложению против КС ваших заклинаний, или Конц-я будет нарушена.

Друид — 3 круг призыв

## ОБЩЕНИЕ С РАСТЕНИЯМИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы (30-футов радиус) |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 10 минут |

Вы наделяете растения в пределах 30 футов вокруг вас ограниченным сознанием и одушевленностью, позволяя им общаться с вами и выполнять простые указания. Вы можете узнать от них события, происходившие в этой области за последний день, включая информацию о прошедших поблизости существах, погоде и так далее. Вы также можете превратить труднопроходимую местность, вызваную ростом растений (заросли и подлесок) в обычную местность, пока действует заклинание. Или превратить обычную местность, где есть растения, в труднопроходимую на время действия заклинания, например, заставляя лозы и ветки мешать преследователям. Заклинание не дает им возможности выкапываться и перемещаться, однако они могут свободно двигать ветками, усиками и стеблями. Если в области действия находится растительное существо, то вы можете общаться с ним, слово знаете общий язык, но не получаете магического влияния над ним. Это заклинание может заставить растения, созданные заклинанием опутывание, отпустить существо.опутывание, отпустить существо.

Друид — 3 круг преобразование

## ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ (РИТУАЛ)

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 24 часа |

*тростник или соломинка*

Благодаря этому заклинанию до десяти согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания, получают способность дышать под водой до тех пор, пока действует заклинание. Существа сохраняют свой обычный способ дыхания.

Друид — 3 круг преобразование

## ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ (РИТУАЛ)

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 1 час |

*кусочек пробки*

Заклинание дарует способность двигаться по любой жидкой поверхности, например по воде, кислоте, грязи, снегу, зыбкому песку или лаве, словно это безвредная твердая поверхность (существа, двигающиеся по жидкой лаве, будут получать урон от жара). Вы можете выбрать до десяти согласных существ, которых видите в пределах дальности заклинания. Если цель заклинания находится под водой, то она начинает подниматься на поверхность со скоростью 60 футов за раунд.

Друид — 3 круг преобразование

3
3

## СТЕНА ВЕТРА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*маленький веер и экзотическое перо*

Стена сильного ветра поднимается от земли в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Вы можете создать стену длиной до 50 футов, высотой до 15 футов и толщиной 1 фут. Вы можете придать стене любую форму, однако она должна быть непрерывной и касаться земли. Стена существует до тех пор, пока действует заклинание. Когда стена появляется, каждое существо на ее пути должно сделать спасбросок по Силе. В случае провала существо получает 3d8 дробящего урона, а при успехе - половину этого урона. Сильный ветер не подпускает туман, дым и другие газы. Летающие существа Маленького размера или меньше не могут пролететь сквозь стену. Назакрепленные, легкие объекты взлетают вверх. Стрелы, болты и другие снаряды, запущенные в цели за стеной, отражаются вверх и автоматически мажут. (Валуны, запущенные великанами или осадными машинами, и другие подобные снаряды не подвержены воздействию ветра). Существа в газообразной форме не могут пройти сквозь стену.

Друид 3 круг проявление

## УСЫХАНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | мгновенно |

Темная энергия захлестывает выбранное вами существо в пределах дальности заклинания, высасывая из него жизненные силы. Цель должна сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала она получает 8d8 некротического урона, а в случае успеха - половину этого урона. Нежить и големы не восприимчивы к этому заклинанию Если вы выбрали растительное существо или магическое растение в качестве цели, то оно совершает спасбросок с помехой, а заклинание наносит максимальный урон. Если вы выбрали простое растение в качестве цели, то оно не делает спасбросок, а просто засыхает и умирает.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Друид 4 круг некромантия

## ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 90 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*три ореховых скорлупки*

Это заклинание атакует и искажает разум существ, создавая галлюцинации и вызывая неконтролируемые действия. Каждое существо в сфере радиусом 10 футов должно сделать успешный спасбросок по Мудрости. Находясь под воздействием заклинания, существо не может реагировать и должно бросать d10 в начале хода. 1 Существо двигается случайном направлении используя всю свою скорость. Направление определяется кубиком d8. Существо не совершает действий в этот ход.
2-6 Существо не двигается и действует в этом ходу.
7-8 Существо в ближнем бою атакует случайную цель в
пределах досягаемости. Если целей нет, то существо не делает ничего.
9-10 Существо может двигаться и действовать нормально.

Друид 4 круг очарование

## ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 90 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*три ореховых скорлупки*

В конце каждого своего хода существо может совершить спасбросок по Мудрости.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, радиус сферы увеличивается на 5 футов за каждый круг выше четвертого. футов за каждый круг выше четвертого.х кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, радиус сферы увеличивается на 5 футов за каждый круг выше четвертого.

Друид 4 круг очарование

## ПРИЗЫВ МАЛЫХ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | 90 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 часа |

Вы призываете элементалей, которые появляются в незанятых местах, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Выберите один из следующих вариантов:
• Один элементаль с уровнем опасности 2 или ниже
• Два элементаля с уровнем опасности 1 или ниже
• Четыре элементаля с уровнем опасности 1/2 или ниже
• Восемь элементалей с уровнем опасности 1/4 или ниже Элементаль исчезает, когда его ОЗ падают до 0, или когда заклинание заканчивается. Призванные существа дружественны по отношению к вам и вашим компаньонам.Они ходят отдельно, поэтому требуют отдельных бросков инициативы в бою. Существа подчиняются вашим вербальным приказам (действия не требуется). Если вы не отдаете никаких приказов, то существа защищают себя от враждебных существ, но не совершают других действий. МП знает параметры этих существ.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейки более высокого круга, то можете вызвать больше существ: в два раза больше за ячейку 6 круга и в три раза больше за ячейку 8 круга.

Друид 4 круг призыв

## ПРИЗЫВ ЛЕСНЫХ СУЩЕСТВ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*одна ягода падуба за каждое призванное существо*

Вы призываете фей, которые появляются в незанятых местах, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Выберите один из следующих вариантов:
• Одна фея с уровнем опасности 2 или ниже
• Две феи с уровнем опасности 1 или ниже
• Четыре феи с уровнем опасности 1/2 или ниже
• Восемь фей с уровнем опасности 1/4 или ниже
Призванное существ исчезает, когда его ОЗ падают до 0, или когда заклинание заканчивается. Призванные существа дружественны по отношению к вам ивашим компаньонам.Они ходят отдельно, поэтому требуют отдельных бросков инициативы в бою. Существа подчиняются вашим вербальным приказам (действия не требуется). Если вы не отдаете никаких приказов, то существа защищают себя от враждебных существ, но не совершают других действий. МП знает параметры этих существ.
**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейки более высокого круга, то можете вызвать больше существ: в два раза больше за ячейку 6 круга и в три раза больше за ячейку 8 круга.

Друид 4 круг призыв

## ВЛАСТЬ НАД ВОДАМИ [1/3]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 300 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*капля воды и щепотка пыли*

Пока действиет заклинание, вы можете управлять любой водой в кубе со стороной 100 футов вокруг выбранной точки. Вы можете выбрать любой из перечисленных ниже эффектов, когда произносите заклинание. В качестве действия в свой ход вы можете повторить этот эффект или выбрать другой.
Наводнение. Вы поднимаете уровень стоячей воды в области на выстоту до 20 футов. Если область включает в себя берег, то вода проливается на сушу. Если вы выберете область в большом водоеме, то создаете волну высотой 20 футов, которая двигается от одного края области к другому, а затем разбивается. Любые суда Огромного или меньшего размера на пути волны уносятся ей на другой конец области. Кроме того, волна может опрокинуть их с шансом 25%. Уровень воды сохраняется до окончания заклинания, или пока вы не выберете новый эффект. Если эффект создал волну, то волна повторяется, если вы поддерживаете эффект.
Раздвинуть воды. Вы заставляете воду в области разойтись и образовать ров.

Друид 4 круг преобразование

## ВЛАСТЬ НАД ВОДАМИ [2/3]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 300 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*капля воды и щепотка пыли*

Ров образуется по всей длине области, а вода формирует стены с каждой стороны. Ров сохраняется пока действует заклинание, или вы не выберете новый эффект. Затем вода медленно наполняет ров в течение следующего раунда, пока не восстановится нормальный уровень.
Перенаправить поток. Вы заставляете поток воды течь в выбранном вами направлении, даже если воде придется течь через препятствия, вверх по стенам или в других необычных направлениях. Вода в области двигается так,как вы ей укажете, но как только она выходит из области заклинания, она начинает течь согласно условиям местности. Вода продолжает двигаться в выбранном вами направлении, пока действует заклинание, или пока вы не выберете новый эффект.
Водоворот. Этот эффект требует водоем с площадью не менее 50 квадратных футов и глубиной не менее 25 футов. Вы создаете водоворот в середине выбранной области. Размер воронки 5 футов в основании и до 50 футов на поверхности при высоте в 25 футов.

Друид 4 круг преобразование

## ВЛАСТЬ НАД ВОДАМИ [3/3]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 300 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*капля воды и щепотка пыли*

Любое существо или предмет в воде в 25 футах от водоворота начинает затягивать в него со скоростью 10 футов. Существо может плыть в противоположную сторону, если сделать успешную проверку Силы (Атлетика) против вашего КС заклинаний. Когда существо попадает в воронку первый раз в ход или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок по Силе. При неудаче оно получает 2d8 дробящего урона и попадает в водоворот до конца заклинания. В случае успеха существо получает половину урона и не поймано в воронку. Существо, находящееся в водовороте, может попытаться выплыть из него в качестве действия, но получает помеху на проверки по Силе (Атлетика), чтобы сделать это. Объект, который попадает в водоворот первый раз в ход, получает 2d8 дробящего урона

Друид 4 круг преобразование

4
4
4
4
3
3
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4

## ПОДЧИНЕНИЕ ЖИВОТНОГО [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 мин |

Вы пытаетесь подчинить животное, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно совершить спасбросок по Мудрости или будет очаровано вами на время действия заклинания. Будучи очарованным, животное получает телепатическую с вами, пока вы находитесь на одном плане существования. Вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать приказы, если находитесь в сознании (действия не требуется), а животное выполняет их по мере своих возможностей. Вы можете отдать простой и обобщенный приказ, например Атакуй это существо, Беги туда или Принеси этот объект. Если животное выполняет ваш приказ и не получает нового, то оно лишь защищает свою жизнь. В качестве действия вы можете получить полный и точный контроль над целью до конца вашего следующего хода, существо совершает

Друид 4 круг очарование

## ПОДЧИНЕНИЕ ЖИВОТНОГО [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 мин |

только выбранные вами действия и не делает ничего, что вы не позволяете ему. В течение этого времени, вы можете совершать реакции этим животным, однако это расходует и вашу собственную реакцию. Каждый раз, когда существо получает урон, оно делает новый спасбросок по Мудрости против этого заклинания. В случае успеха, заклинание заканчивается.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 10 минут. Когда используете ячейку 6 круга, длительность увеличивается до 1 часа, а если 7 и выше - до 8 часов.

Друид 4 круг очарование

## СВОБОДА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 1 час |

*полоска кожи, обернутая вокруг руки, или другой похожий аксессуар*

Вы касаетесь согласного существа. Пока это заклинание действует, труднопроходимая местность не замедляет его передвижение, а заклинания и другие магические эффекты не могут снизить его скорость, парализовать или обездвижить. Цель также может потратить 5 футов передвижения, чтобы автоматически освободиться от любых немагических оков (например наручников) или захватов. Наконец, вы не получаете штрафов к передвижению и атакам, находясь под водой.

Друид 4 круг ограждение

## ГИГАНТСКОЕ НАСЕКОМОЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 10 мин |

Вы превращаете до десяти многоножек, трех пауков, пяти ос или одного скорпиона в пределах дальности заклинания в их гигантские версии. Многоножка становится гигантской многоножкой, паук становится гигантским пауком, оса становится гигантской осой, а скорпион - гигантским скорпионом. Каждое существо подчиняется вашим голосовым командам и действуют в бою каждый ваш ход. МП знает параметры эти существ и выполняет за них действия и передвижения. Существо остается в гигантской форме до тех пор, пока заклинание не закончится, его ОЗ упадут до 0 или вы отмените эффект в качестве действия. МП может позволить вам выбирать другие цели. Например, если вы превратите пчелу, то ее гигантская версия будет иметь те же параметры, что и гигантская оса.

Друид 4 круг преобразование

## ОПУТЫВАЮЩАЯ ЛОЗА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 бонусное действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 мин |

Вы призываете лозу, которая прорастает из земли в любом незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Когда вы произносите это заклинание, вы можете приказать лозе накинуться на существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от нее. Это существо должно сделать успешный спасбросок по Ловкости или будет притянуто на 20 футов к лозе. Пока заклинание действует, каждый свой ход вы можете приказывать лозе накинуться на то же или другое существо в качестве дополнительного действия.

Друид 4 круг призыв

## МИРАЖ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 10 минут | 300 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 24 часа |

*камень, веточка и зелень*

Вы изменяете естественную местность в кубе со стороной 150 футов так, что она выглядит, звучит и пахнет как другой тип естественной местности. Таким образом, поля и равнины или дорога может стать болотами, холмами, расщелинами или другой непроходимой местностью. Пруд может стать зеленой рощей, пропасть - пологим холмом, а усыпанный камнями овраг - ровной дорогой. Рукотворные сооружения, снаряжение и существа не изменяют свой вид. Осязательные характеристики местности не меняются, поэтому существа, которые зайдут на эту территори, быстро заметят, что это иллюзия. Если наощупь разница не очевидна, то существо может тщательно обследовать иллюзию, сделав проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Существо, которое осознает иллюзию, видит ее только как нечеткое изображение, наложенное на местность.

Друид 4 круг иллюзия

## ЛЕДЯНОЙ ШТОРМ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 300 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | мгновенно |

*щепотка пыли и несколько капель воды*

Град из очень твердого льда начинает идти в цилиндре с радиусом 20 футов и высотой 40 футов в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Каждое существо в цилиндре должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо получает 2d8 дробящего урона и 4d6 урона холодом, а при успехе - половину этого урона. Градины превращают область действия заклинания в труднопроходимую местность.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то дробящий урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Друид 4 круг проявление

## ОБНАРУЖЕНИЕ СУЩЕСТВ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*кусочек шерсти ищейки*

Опишите или назовите существо, которое вам знакомо. Вы чувствуете, в каком направлении оно находится, если оно в пределах 1000 футов от вас. Если существо перемещается, то вы узнаете направление движения. Заклинание может обнаружить конкретное существо, известное вам, если вы видели его вблизи (30 футов) хотя бы раз. Если описанное или названное вами существо, находится под воздействием заклинания перевоплощение, то заклинание не сможет его обнаружить. Оно также не может обнаружить существо, если прямой путь до него блокируется 10 футами текущей воды.

Друид 4 круг прорицание

## ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*кокон гусеницы*

Это заклинание изменяет форму существа. Несогласное существо может сделать спасбросок по Мудрости. Оборотни автоматически совершают успешный спасбросок. Перевоплощение длится до тех пор, пока действует заклинание, пока ОЗ цели не упадут до 0, или пока оно не умрет. Новая форма может быть любым животным, уровень опасности которого равен или меньше уровня опасности цели. Характеристики цели, включая умственные параметры, заменяются характеристиками выбранного животного. Цель сохраняет свое мировоззрение и личность. Цель получает ОЗ новой формы, а когда возвращается к своей обычной форме, то получает те ОЗ, которые были у нее до превращения.

Друид 4 круг преобразование

4
4

## ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*кокон гусеницы*

Если она превращается обратно из-за того, что ОЗ упали до 0, то весь остаточный урон наносится обычной форме. Действия существа ограничены возможностями новой формы, вы не можете говорить, произносить заклинания или совершать другие действия, требующие руки и речь, если новая форма не имеет таких возможностей. Существо не может активировать, использовать или получать какие-то преимущества от своего снаряжения.стями новой формы, вы не можете говорить, произносить заклинания или совершать другие действия, требующие руки и речь, если новая форма не имеет таких возможностей. Снаряжение цели сливается с новой формой. Существо не может активировать, использовать или получать какие-то преимущества от своего снаряжения.

Друид 4 круг преобразование

## ФОРМА КАМНЯ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*мягкая глина, которая по форме должна грубо напоминать желаемую форму каменного объекта*

Вы касаетесь каменного объекта Среднего или меньшего размера, или участка камня не более 5 футов в любой из размерностей. Этот объект или участок принимают форму, которую вы выбрали. Например, вы можете превратить большой камень в оружие, идол или сундук, или сделать проем в стене, если её толщина не превышает 5 футов. Вы можете создать каменную дверь и закрыть ей проход. Объект может иметь до двух петель и один засов, однако вы не можете создать более утонченные механиеские детали.

Друид 4 круг преобразование

## КАМЕННАЯ КОЖА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*алмазная пыль стоимостью 100 зм, которая расходуется при произнесении*

Вы касаетесь согласного существа и делаете его кожу твердой как камень. Пока действует заклинание, цель имеет сопротивление к немагическому ударному, колющему и режущему урону.

Друид 4 круг ограждение

## ОГНЕННАЯ СТЕНА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*маленький кусочек фосфора*

Вы создаете стену огня на твердой поверхности в пределах дальности заклинания. Вы можете сделать стену длиной до 60 футов, высотой до 20 футов и 1 фут толщиной, или кольцо 20 футов в диаметре, 20 футов высотой и 1 фут толщиной. Стена непрозрачна и исчезает после окончания заклинания. Когда стена появляется, каждое существо в пределах ее области должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 5d8 урона огнем, а в случае успеха - половину этого урона. Одна сторона стены, которую вы выбираете в момент произнесения, наносит 5d8 урона огнем каждому существу, которое заканчивает свой ход в пределах 10 футов от этой стороны или внутри нее. Существо также получает этот урон, если первый раз за ход входит в стену или заканчивает свой ход в ней. Другая сторона стены не наносит урона.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Друид 4 круг проявление

## ПРЕГРАДА ЖИЗНИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы (радиус 10 футов) |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 часа |

Мерцающий барьер возникает в 10 футах вокруг вас и передвигается вместе с вами, отторгая всех существ, кроме нежити и големов. Барьер остается до тех пор, пока действует заклинание. Барьер не дает существам пройти сквозь него, но они могут произносить заклинания или совершать атаки оружием дальнего боя и длинным оружием сквозь барьер. Если вы двигаетесь так, что существо вынуждено пройти через барьер, то заклинание заканчивается.

Друид 5 круг ограждение

## ПРОБУЖДЕНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 8 часов | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*агат стоимостью 1000 зм, который расходуется при произнесении*

Завершив произнесение заклинания, вычерчивая магические пути внутри драгоценного камня, вы касаетесь животного или растения Большого или меньшего размера. Параметр Интеллекта у цели должен либо отсутствовать, либо не превышать 3. Интеллект цели становится равным 10. Она также получает способность говорить на одном известном вам языке. Если цель - растение, оно получает способность двигать своими ветвями, корнями и прочими конечностями, и получает чувства, подобные человеческим. МП выбирает подходящие характеристики для пробудившегося растения. Пробудившееся животное или растение очаровано вами на 30 дней, или пока вы или ваши компаньоны не причините ему вред. Когда очарование заканчивается, существо может остаться дружелюбным, если вы хорошо к нему относились.

Друид 5 круг преобразование

## ОБЩЕНИЕ С ПРИРОДОЙ (РИТУАЛ)

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

На мгновение вы становитесь едины с природой и получаете информацию об окружающей местности. На открытом воздухе это заклинание дает вам информацию о территории в пределах 3 миль вокруг вас. В пещерах и других природных подземных условиях радиус ограничен 300 футами. Оно не действует там, где природа была заменена постройками, то есть в подземельях и городах. Вы мгновенно получаете информацию о трех аспектах на ваш выбор из перечисленных ниже:

- тип местности и водоемы
- преобладающие растения, минералы, животные и народы
- могущественные феи, демоны, божественные существа, элементали или нежить
- влияние других планов существования
- строения

Например, вы можете определить местоположениемогущественной нежити в области, местонахождение запасов чистой питьевой воды или ближайших городов.

Друид 5 круг прорицание

## ПРИЗЫВ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | 90 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*горящий фимиам для воздушного, мягкая глина для земляного, сера и фосфор для огненного, вода и песок для водного*

Вы призываете служителя стихий. Выберите область воздуха, земли, огня или воды в пределах дальности заклинания, которая заполняет куб со стороной 10 футов. Элементаль соответствующего типа с уровнем опасности 5 или ниже появляется в незанятом месте в пределах 10 футов от этой области. Например, огненный элементаль может появиться из большого костра, а земляной - из земли. Элементаль исчезает, когда его ОЗ падают до 0, или когда заклинание заканчивается. Элементаль дружественен по отношению к вам и вашим компаньонам. Элементаль ходит отдельно, поэтому требует отдельного броска инициативы в бою. Он подчиняется вашим вербальным приказам (действия не требуется), если они не

Друид 5 круг призыв

## ПРИЗЫВ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | 90 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаете никаких приказов, то элементаль только защищает себя от враждебных существ, но не совершает других действий. Если ваша Конц-я нарушена, то элементаль не исчезает, вместо этого вы теряете свой контроль над ним, он становится враждебным по отношению к вам и вашим компаньонам и может атаковать. Неконтролируемого элементаля нельзя отозвать и он исчезает через час после призыва. МП знает параметры этих существ.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то уровень опасности увеличивается на 1 за каждый круг выше пятого.

Друид 5 круг призыв

4
4
4
4
4
4
5
5
5
4
5
5
5
5
5
5
5
5

## ЗАРАЖЕНИЕ [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 7 дней |

Ваше прикосновение заражает болезнью. Сделайте Выную атаку по существу в пределах вашей досягаемости. Если вы попали, то вы заражаете существо одной из болезней на ваш выбор. Они перечислены ниже. В конце каждого хода цель должна сделать спасбросок по Телосложению. После трех проваленных спасбросков, болезнь длится в течении длительности заклинания, а цель больше не делает спасброски. После трех успешных спасбросков цель выздоравливает и заклинание кончается. Поскольку заклинание заражает обычными болезнями, любой эффект исцеляющий болезни или сглаживающий их эффекты, действует на них.
**Ослепляющая болезнь.** Боль затуманивает разум существа, а его глаза становятся молочно-белыми. Существо получает помеху на проверки и спасброски по Мудрости и ослеплено.

Друид 5 круг некромантия

## ЗАРАЖЕНИЕ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 7 дней |

**Грязная лихорадка.** Неистовая лихорадка охватывает тело существа. Оно получает помеху на проверки и спасброски по Силе, а также на атаки, использующие Силу.
**Разложение плоти.** Плоть существа начинает гнить. Оно получает помеху на спасброски по Харизме и уязвимо ко всем видам урона.
**Пылающий рассудок.** Лихорадка охватывает разум существа. Оно получает помеху на проверки и спасброски по Интеллекту, а в бою действует так, будто находится под воздействием заклинания замешательство.
**Трясучка.** Существо охватывает сильнейшая дрожь. Оно получает помеху на проверки и спасброски по Ловкости, а также на броски атаки, использующие Ловкость.
**Липкая гибель.** У существа начинаются неконтролируемые кровотечения. Оно получает помехи на проверки и спасброски по Телосложени. Кроме того, всякий раз, получая урон, существо оглушается до конца своего следующего хода.

Друид 5 круг некромантия

## МИССИЯ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В | 30 дней |

Вы отдаете магический приказ существу, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, заставляя выполнять какое-то действие или воздержаться от определенного образа действий. Существо должно сделать успешный спасбросок по Мудрости. Находясь в этом состоянии, оно получает 5d10 психического урона всякий раз, когда оно действует вразрез с вашими указаниями, но не более одного раза в день. Вы можете отдать любую команду на ваш выбор, кроме той, которая повлечет за собой чью-либо смерть. Приказ сделать самоубийство завершает заклинание. Вы можете досрочно завершить заклинание в качестве действия. Заклинания снятие проклятия, улучшенное восстановление или исполнение желаний также развеивают его.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 или 8 круга, то длительность увеличивается до 1 года. Если вы используете ячейку 9 круга, то заклинание действует до тех пор, пока не будет снято одним из вышеупомянутых заклинаний.тех пор, пока не будет снято одним из вышеупомянутых заклинаний.

Друид 5 круг очарование

## УЛУЧШЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*алмазный порошок стоимостью не менее 100 зм, который расходуется при произнесении*

Вы наделяете существо положительной энергией, способной излечить ослабляющий эффект. Вы можете снять один уровень истощения или один из следующих эффектов: Один эффект очарования или окаменения Одно проклятие, включая связь с проклятым оружием Снижение одного из параметров Один эффект, снижающий максимальное количество ОЗ

Друид 5 круг ограждение

## НАШЕСТВИЕ НАСЕКОМЫХ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 300 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*несколько песчинок сахара, зерен и мазок жира*

Рой саранчи заполняет сферу радиусом 20 футов вокруг выбранной вами точки в пределах дальности заклинания. Сфера огибает углы. Она остается до тех пор, пока действует заклинание. Область действия считается слегка затемненной и труднопроходимой. В момент появления сферы, каждое существо внутри должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 4d10 колющего урона, а при успехе -половину этого урона. Существо также должно сделать аналогичный спасбросок, если первый раз за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше пятого.

Друид 5 круг призыв

## МАССОВОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ РАН

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

Волна целительной энергии исходит из выбранной вами точки в пределах дальности заклинания. Выберите до шести существ в сфере радиусом 30 футов вокруг этой точки. Каждое из них восстанавливает ОЗ, равные 3d8 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить или големов.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то исцеление увеличивается на 1d8 за каждый круг выше пятого.

Друид 5 круг призыв

## ПЛАНАРНЫЕ УЗЫ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 час | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 24 часа |

*драгоценный камень, стоимостью не менее 1000 зм, который расходуется при произнесении*

При помощи этого заклинания вы можете попытаться заставить божественно существо, элементаля или демона служить вам. На всем протяжении подготовки существо должно находиться в пределах дальности заклинания. После завершения заклинания, цель должна сделать спасбросок по Харизме. В случае провала, оно вынуждено служить вам, пока действует заклинание. Если существо было призвано или создано другим заклинанием, то длительность того заклинания увеличивается, чтобы совпадать с длительностью планарных уз. Контролируемое существо вынуждено следовать вашим приказам по мере своих возможностей. Вы можете приказать ему сопровождать вас в приключении, защищать место или доставить послание. Существо следует вашим инструкциям, но если оно враждебно вам, то будет стараться исказить смысл ваших слов, чтобы достичь своих целей.
**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку более высокого круга, то его длительность увеличивается до 10 дней для ячейки 6 круга, 30 дней для ячейки 7 круга, 180 дней для ячейки 8 круга и год и один день для ячейки 9 круга.

Друид 5 круг ограждение

## ПЛАНАРНЫЕ УЗЫ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 час | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 24 часа |

*драгоценный камень, стоимостью не менее 1000 зм, который расходуется при произнесении*

Друид 5 круг ограждение

## РЕИНКАРНАЦИЯ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 час | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*редкие масла и мази стоимостью не менее 1000 зм, которые расходуются при произнесении*

Вы касаетесь мертвого гуманоида или его части. Если это существо умерло в пределах 10 дней, то заклинание создает новое зрелое тело для него, а затем призывает его душу. Если душа не свободна или не желает вернуться, то заклинание не срабатывает. Заклинание случайным образом определяет новое тело для существа, что чаще всего влечет за собой смену расы. МП бросает d100 и определяет по таблице новую расу существа, либо он может выбрать её сам. Возрожденное существо помнит свою прошлую жизнь. Оно сохраняет все способности, которыми обладала прошлая форма, за исключением расовых черт, которые меняются на новые.

Друид 5 круг преобразование

5
5

## НАБЛЮДЕНИЕ [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 10 минут | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*фокус стоимостью не менее 1000 зм, например хрустальный шар, серебряное зеркало или купель, наполненная святой водой*

Вы можете видеть и слышать определенное существо на ваш выбор, которое находится на одном плане с вами. Выбранная вами цель должна сделать спасбросок по Мудрости, сложность которого зависит от того, насколько хорошо вы знаете цель, и от наличия какой либо физической связи с целью. Если цель знает о том, что вы произносите заклинание, она может добровольно провалить спасбросок, если хочет, чтобы за ней наблюдали.
Знание - Модификатор
**Из вторых рук** (вы слышали о цели) +5
**Лично** (вы встречали цель) +0
**Близко** (вы хорошо знаете цель) -5
Связь - Модификатор
**Портрет или картина** -2
**Имущество или одежда** -4
**Часть тела, локон волос, ногти и так далее** -10

Друид 5 круг прорицание

## НАБЛЮДЕНИЕ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 10 минут | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*фокус стоимостью не менее 1000 зм, например хрустальный шар, серебряное зеркало или купель, наполненная святой водой*

При успешном спасброске, заклинание не срабатывает, и вы не можете использовать его на эту цель повторно в течение 24 часов. При провале, заклинание создает невидимый сенсор в пределах 10 футов от цели. Вы можете видеть и слышать через него, словно вы сами находитесь там. Сенсор двигается вместе с целью, оставаясь в пределах 10 футов от нее. Существо, которое может видетьневидимые объекты, видит сенсор, который выглядит как светящийся шар размером с кулак. Вместо наблюдения за существом, вы можете выбрать место, которое видели прежде, в качестве цели заклинания. В этом случае сенсор появляется в этом месте и не двигается.

Друид 5 круг прорицание

## ОТ ДЕРЕВА К ДЕРЕВУ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 мин |

Вы получаете возможность входить в деревья и передвигаться из одного дерева в другое дерего того же типа на расстояние в пределах 500 футов. Оба дерева должны быть живыми и иметь размер не меньше вашего. Вы должны иметь по меньшей мере 5 футов передвижения, чтобы войти в дерево. Вы мгновенно узнаете местоположение других деревьев того же типа в пределах 500 футов, и в качестве части этого же передвижения вы можете переместиться в другое дерево или выйти из дерева. Перемещение тратит еще 5 футов движения, после чего вы появляетесь в выбранном вами месте в 5 футах от нового дерева. Если у вас нет 5 футов движения, то вы появляетесь в 5 футах от того дерева, в которое вошли. Вы можете использовать перемещение лишь один раз за раунд, пока действует заклинание, и должны заканчивать ход снаружи дерева.

Друид 5 круг призыв

## КАМЕННАЯ СТЕНА [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*небольшой кусок гранита*

Немагическая стена из твердого камня возникает в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Эта стена 6 дюймов толщиной и состоит из десяти панелей 10 х 10 футов. Каждая панель должна соприкасатся как минимум с одной другой панелью. Как вариант, вы можете создать панели 10 х 20 футов толщиной 3 дюйма. Если стена возникает там, где стоит существо, то его отталкивает в сторону от стены (вы выбираете в какую). Если стены полностью окружают существо (или стены вместе с другими твердыми поверхностями), то существо может сделать спасбросок по Ловкости. В случае успеха оно в качестве реакции может переместиться так, чтобы не быть запертым. Стена может иметь любую форму, однако не может находиться в том же месте, где находится существо или объект. Стена не обязательно должна быть вертикальной или покоиться на каком-либо устойчивом основании.

Друид 5 круг проявление

## КАМЕННАЯ СТЕНА [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*небольшой кусок гранита*

Однако она должна соединяться и прочно удерживаться существующей каменной поверхностью. Поэтому вы можете использовать это заклинание, чтобы создать мост через ров или спуск. Есливы создаете участок длинее 20 футов, то вам придется сократить размер каждой панели вдвое, чтобы создать опоры. Вы можете грубо изменять форму стен, чтобы создавать зубчатые стены или что-либо другое. Стена - это объект, сделанный из камня, который можно повредить и разрушить. Каждая панель имеет КБ 15 и 30 ОЗ за каждый дюйм толщины. Если ОЗ панели падает до 0, то она разрушается и может повлечь падение соседних панелей по усмотрению МП. Если вы концентрируетесь на заклинании до самого конца, то стена остается навсегда, и ее нельзя развеять. В противном случае стена исчезает, когда кончается заклинание.

Друид 5 круг проявление

## ПРИЗЫВ ФЕЙ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | 90 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 часа |

Вы призываете фей с уровнем опасности 6 или ниже, или волшебного духа, который принимает форму животного с уровнем опасности 6 или ниже. Существо появляется в любом незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно исчезает если его ОЗ падают до 0, или когда заклинание заканчивается. Существо дружественно по отношению к вам и вашим компаньонам. Оно ходит отдельно, поэтому требует отдельного броска инициативы в бою. Существо подчиняется вашим вербальным приказам (действия не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаете никаких приказов, то существо только защищает себя от враждебных существ, но не совершает других действий. Если ваша Конц-я нарушена, то существо не исчезает, вместо этого вы теряете свой контроль над ним, оно становится враждебным по отношению к вам и вашим компаньонам и может атаковать. Неконтролируемое существо нельзя отозвать и оно исчезает через час после призыва. МП знает параметры этих существ.
**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то уровень опасности увеличивается на 1 за каждый круг выше шестого.

Друид 6 круг призыв

## КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 дня |

*набор инструментов для прорицания: косточки, палочки из слоновой кости, карты, зубы или резные руны стоимостью 100 зм, а также объект из того места, куда вы хотите найти путь*

Это заклинание позволяет вам найти кратчайший и наиболее прямой физический путь к определенному месту, которое вы знаете и которое находится на этом плане существования. Если вы назовете место на другом плане, место, которое передвигается (например двигающаяся крепость) или обобщенное место (например логово зеленого дракона), то заклинание не сработает. Пока действует заклинание, и пока вы находитесь на одном плане с местом назначения, вы знаете на каком расстоянии и в каком направлении находится цель. Если во время путешествия вам приходится выбирать путь, то вы сразу определяете кратчайший путь до цели (но это не значит, что он самый безопасный).

Друид 6 круг прорицание

## ЛЕЧЕНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Волна положительной энергии проходит сквозь это существо и восстанавливает ему 70 ОЗ. Заклинание также излечивает слепоту, глухоту и любые болезни. Оно не действует на нежить или големов.

**На более высоких кругах.** Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 10 за каждый круг выше шестого.

Друид 6 круг проявление

## ПИР ГЕРОЕВ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 10 минут | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*чаша, инкрустированная драгоценными камнями, стоимостью не менее 1000 зм, которая расходуется при произнесении*

Вы призываете роскошный пир, состоящий из восхитительных блюд и напитков. Необходим 1 час, чтобы насытиться ним и получить даруемые им эффекты. В пире могут принимать участие до 12 существ. После участия в пире, существо получает ряд эффектов. Оно исцеляется от всех ядов и болезней, становится имунно к ядам и страху и получает преимущество на всех спасброски по Мудрости. Его максимальные ОЗ увеличивается на 2d10 и оно получает это количество ОЗ. Эти эффекты действуют в течение 24 часов.

Друид 6 круг призыв

5
5
5
5
5
5
6
6
5
5
5
5
6
6
6
6
6
6

## ДВИЖЕНИЕ ПОЧВЫ [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 2 часов |

*железный клинок и маленькая сумочка, содержащая смесь почв - глины, суглинка и песка*

Выберите квадратную область земли со стороной не более 40 футов в пределах дальности заклинания. Вы можете изменить форму грязи, песка или глины в этой области по вашему желанию на время действия заклинания. Вы можете поднять или опустить землю, создать ров, возвести стену или колонну. Однако протяженность таких изменений не должна превышать половины размера области. Таким образом, воздействуя на квадрат со стороной 40 футов, вы можете возвести колонну высотой 20 футов, опустить или поднять землю на 20 футов, создать ров глубиной 20 футов и так далее. Любое изменение занимает 10 минут.

Друид — 6 круг преобразование

## ДВИЖЕНИЕ ПОЧВЫ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 2 часов |

*железный клинок и маленькая сумочка, содержащая смесь почв - глины, суглинка и песка*

После 10 минут концентрации на заклинании вы можете выбрать новую область земли для воздействия. Поскольку изменение почвы происходит медленно, при помощи него обычно нельзя поймать существо или навредить ему. Заклинание не может воздействовать на природный камень или каменные конструкции. Камни и конструкции сдвигаются в соответствии с изменением земли. Вы можете изменить почву так, что конструкция станет нестабильной обрушится. Аналогично,заклинание не влияет на прямую на растения в области. Однако двигающаяся земля переносит все растения вместе с собой.

Друид — 6 круг преобразование

## СОЛНЕЧНЫЙ ЛУЧ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы (60-футов линия) |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*увеличительное стекло*

Луч яркого света шириной 5 футов и длиной 60 футов исходит из вашей руки. Каждое существо в этой линии должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала существо получает 6d8 урона и ослепляется до вашего следующего хода. При успехе оно получает половину этого урона и не ослепляется. Нежить и слизни получают помеху на данный спасбросок. Пока действует заклинание, каждый ход в качестве действия вы можете создать новую линию света. Пока действует заклинание, в вашей руке сияет частица света, она излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов дальше. Этот свет считается солнечным.

Друид — 6 круг проявление

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧЕРЕЗ РАСТЕНИЯ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 10 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 1 раунд |

Это заклинание создает магическую связь между растением крупнее Среднего размера и другим растением на любом расстоянии в пределах того же плана существования. Вы должны были видеть намеченное растение или касаться его хотя бы раз. Пока действует заклинание, любое существо может войти растение, которое было целью заклинания и выйти из намеченного, расходуя 5 футов перемещения.

Друид — 6 круг призыв

## СТЕНА КОЛЮЧЕК

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*горсть шипов*

Вы создаёте стену из крепких, гибких, перевитых кустов с острыми как иглы шипами. Стена появляется в пределах дистанции на твёрдой поверхности и существует, пока активно заклинание. Вы можете сделать стену до 60 фт. в длину, до 10 фт. в высоту и толщиной 5 фт. или кругом с диаметром 20 фт., высотой до 20 фт. и толщиной 5 фт. Эта стена блокирует линию обзора. Когда стена появляется, все существа, находящиеся в ней, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает колющий урон 7d8, или половину этого урона при успехе. Существа могут проходить сквозь стену, но медленно и болезненно. За каждый 1 фут перемещения через стену существо должно потратить 4 фута перемещения. Кроме того, в первый раз за ход, когда существо входит в стену или оканчивает там ход, оно должно совершать спасбросок Ловкости. Оно получает рубящий урон 7d8 при провале, или половину этого урона при успехе.

**На больших уровнях:** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, оба вида урона увеличиваются на 1d8 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Друид — 6 круг призыв

## СТЕНА КОЛЮЧЕК [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 120 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 10 мин |

*a handful of thorns*

Друид — 6 круг призыв

## ХОЖДЕНИЕ ПО ВЕТРУ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 8 часов |

*огонь и святая вода*

Вы и до десяти согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания, принимаете газообразную форму на время действия заклинания и выглядите словно маленькое облако. Находясь в этой форме, существо имеет летающую скорость 300 футов и получает сопротивление ко атакам немагическим оружием. В качестве действия существо может совершать только Рывок или вернуться в свою обычную форму. Обратное превращение занимает 1 минуту, в течение которой существо небоеспособно и не может двигаться. Пока заклинание действует, существо может вернуться в форму облака, снова потратив 1 минуту на превращение. Если существо находится в форме облака и летит в момент, когда заклинание заканчивается, то оно плавно опускается со скоростью 60 футов за раунд в течение минуты. Если существо не приземляется через 1 минуту, то оно падает оставшееся расстояние.

Друид — 6 круг преобразование

## ОГНЕННАЯ БУРЯ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 150 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Мгновенно |

В выбранном вами месте в пределах дальности заклинания возникает буря из потоков ревущего пламени. Область бури состоит из 10 кубов со стороной 10 футов, которые вы можете распределить по желанию. Каждый куб должен прилегать к по-меньшей мере одному другому кубу. Каждое существо в области действия должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 7d10 урона огнем, а в случае успеха -половину этого урона. Огонь наносит повреждения объектам в области действия и поджигает любые воспламеняющиеся предметы, которые не находятся во владении существ. По вашему желанию, растительная жизнь в области действия может остаться нетронутой этим заклинанием.

Друид — 7 круг проявление

## ТАИНСТВЕННЫЙ МИРАЖ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 10 минут | Видимость |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | 10 дней |

Вы изменяете местность площадью до 1 квадратной мили так, что она выглядит, издает звуки, пахнет и даже воспринимается на ощупь как другой вид местности. Однако общая форма местности остается прежней. Поля или дорога могут стать болотом, холмами, расщелинами или другой непроходимой местностью, пруд - лугом, поросшим травой, пропасть - пологим склоном, а усыпанный камнями овраг - ровной дорогой. Вы можете также изменять внешний вид строений, или добавлять новые там, где их нет. Заклинание не маскирует, скрывает или добавляет существ. Иллюзия включает в себя звуковые, визуальные, тактильные и обонятельные элементы, поэтому вы можете превратить ровную местность в труднопроходимую (и наоборот) или иным образом препятствовать передвижению в этой области. Любая часть иллюзии, вынесенная за пределы действия заклинания, мгновенно исчезает.

Друид — 7 круг иллюзия

6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
7
7
6
7
7
6

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ ПЛАНАМИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*раздвоеная металлическая палочка стоимостью не менее 250 зм, настроенная на определенный план существования*

Вы и до восьми согласных существ, образовавших круг, взявшись за руки, перемещаются на другой план существования. Вы можете в общих чертах определить место назначения, например Город Латуни на Элементальном Плане Огня или дворец Диспатера на втором круга Ада, и вы окажетесь на этом месте или поблизости с ним. Например, если вы пытаетесь попасть в Город Латуни, то можете появиться на Улице Стали, перед Вратами Пепла, или же оказаться по другую сторону Моря Огня по усмотрению МП. Альтернативно, если вы знаете последовательность печатей для круга телепортации на другом плане существования, то можете переместиться к этому кругу. Если круг слишком мал, чтобы уместить всех перемещаемых существ, то они появляются в ближайшем незанятом месте рядом с кругом. Вы также можете использовать это заклинание, чтобы изгнать существо на другой план. Выберете цель, которая находится в пределах вашей досягаемости и совершите Выную атаку ближнего боя против нее. При попадании существо должно сделать спасброк по Харизме В случае провала оно отправляется в случайное место на выбранном вами плане существования. Существо, которое было перемещено, должно самостоятельно вернуться на ваш план.

Друид 7 круг призыв

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ ПЛАНАМИ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*раздвоеная металлическая палочка стоимостью не менее 250 зм, настроенная на определенный план существования*

Друид 7 круг призыв

## РЕГЕНЕРАЦИЯ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 1 час |

*молитвенный барабан и святая вода*

Вы касаетесь существа и стимулируете его врожденные способности к исцелению. Цель восстанавливает 4d8 +15 ОЗ. Пока действует заклинание действует, в начале каждого своего хода цель восстанавливает 1 ОЗ (10 ОЗ в минуту). Если у цели недостает каких либо конечностей (пальцев, ног, хвоста и так далее), то она восстанавливает их спустя 2 минуты. Если у вас осталась отрубленная конечность и вы приложили ее к обрубку, то она мгновенно прирастает.

Друид 7 круг преобразование

## ОБРАТНОЕ ПРИТЯЖЕНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 100 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*магнетит и железные опилки*

Заклинание обращает силу притяжения в цилиндре радиусом 50 футов и высотой 100 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности заклинания. Все существа и объекты, которые не удерживаются на земле каким-либо образом, начинают падать вверх, пока не достигнут вершины области действия. Существо может сделать спасбросок по Ловкости, чтобы успеть схватиться за какой-либо закрепленный объект и остаться на земле. Если на пути падения встречается твердый объект (например потолок), то падающие объекты и существа ударяются об него как при обычном падении. Если объект или существо достигают вершины области заклинания, то они остаются там, пока оно действует, слегка покачиваясь. После окончания заклинания, объекты и существа падают обратно.

Друид 7 круг преобразование

## ПРЕВРАЩЕНИЕ В ЖИВОТНЫХ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 30 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 24 часов |

Ваша магия превращает других в животных. Выберите любое количество согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Вы превращаете каждого в существо Большого или меньшего размера с уровнем опасности 4 или ниже. Каждый последующий ход, в качестве действия вы можете превратить этих существ в другие формы. Превращение длится, пока заклинание не закончится, пока ОЗ цели не упадут до 0 или пока она не умрет. Вы можете выбрать разную форму для каждой цели. Характеристики цели заменяются на характеристики животного, но цель сохраняет мировоззрение, а также параметры Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Цель получает ОЗ новой формы, а возвращаясь в нормальную форму, получает ОЗ, которые были у нее до превращения. Если цель возвращается в свою нормальную форму из-за того, что ее ОЗ упали до 0, то весь остаточный урон переносится на нормальную форму. Если остаточный урон не опустил ОЗ нормальной формы до 0, то существо остается в сознании. Возможности существа ограничены возможностями новой формы, и оно не может говорить и произносить заклинания. Снаряжение цели сливается с новой формой, Она не может активировать, использовать или получать преимущества от какого-либо снаряжения.

Друид 8 круг преобразование

## АНТИПАТИЯ/СИМПАТИЯ [1/3]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 час | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 10 дней |

*кусочек квасцов, вымоченный в уксусе, для антипатии или капелька меда для симпатии*

Заклинание привлекает или отпугивает выбранных вами существ. Вы выбираете что-то в пределах дальности заклинания: объект или существо Большого или меньшего размера, или область размером не более куба со стороной 200 футов. Затем определите тип разумных существ, например красные драконы, гоблины или вампиры. После этого цель заклинания наделяется аурой, которая привлекает или отпугивает выбранных существ на время длительности заклинания. Выберите нужный вам эффект антипатию или симпатию. Антипатия. Существа выбранного вами типа чувствуют сильное желание покинуть область или избежать встречи с целью. Если существо может видеть цель или подходит на расстояние 60 футов к ней, оно должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет напугано. Существо остается напуганным, пока оно может видеть цель или находится в пределах 60 футов от нее.

Друид 8 круг очарование

## АНТИПАТИЯ/СИМПАТИЯ [2/3]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 час | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 10 дней |

*кусочек квасцов, вымоченный в уксусе, для антипатии или капелька меда для симпатии*

Будучи напуганным, существо должно двигаться к ближайшему безопасному месту, где оно не может видеть цель. Если существо удаляется более, чем на 60 футов от цели и не может видеть его, то испуг заканчивается, однако он может возобновиться, если существо снова приблизится к цели на 60 футов или увидит ее. Симпатия. Существа выбранного вами типа чувствуют сильное желание приблизиться к цели, если оказываются в пределах 60 футов от нее или могут ее видеть. Если существо может видеть цель или подходит на расстояние 60 футов к ней, оно должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет вынуждено двигаться с целью зайти в область заклинания или вплотную приблизиться к цели заклинания. Сделав это, цель не может по своему желанию удалиться от цели. Если цель наносит урон или другим способом вредит существу, то оно может сделать спасбросок по Мудрости, чтобы прервать эффект, как это описано ниже. Прерывание эффекта.

Друид 8 круг очарование

## АНТИПАТИЯ/СИМПАТИЯ [3/3]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 час | 60 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 10 дней |

*кусочек квасцов, вымоченный в уксусе, для антипатии или капелька меда для симпатии*

Если существо заканчивает свой ход на расстоянии более 60 футов от цели и не может видеть её, оно делает спасбросок по Мудрости. В случае успеха эффект заканчивается и существо осознает, что чувство симпатии или антипатии вызвано магией. Кроме того, существо, находящееся под воздействием заклинания, можетсовершать спасбросок по Мудрости каждые 24 часа, если заклинание продолжает действовать. Существо, успешно совершившее спасбросок получает иммунитет к эффекту на 1 минуту, после чего оно снова может оказаться под воздействием заклинания.

Друид 8 круг очарование

## ВЛАСТЬ НАД ПОГОДОЙ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 10 минут | Вы (5 миль радиус) |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 8 часов |

*горящий фимиам и кусочки земли и дерева, смешанные в воде*

Вы контролируете погоду в радиусе 5 миль вокруг вас, пока действует заклинание. Вы должны находиться на открытом воздухе, чтобы произносить это заклинание. Перемещение в область, где у вас нет свободного доступа к небу, досрочно прерывает заклинание. Произнеся заклинания, вы изменяете текущие погодные условия, которые определил МП, основываясь на климате и времени года. Вы можете изменять осадки, температуру и ветер. Для того, чтобы новые условия вступили в силу, требуется 1d4 x 10 минут. После этого вы можете снова изменить условия. Когда заклинание заканчивается, погода постепенно возвращается в норму. Изменяя погодные условия, найдите текущие условия в таблице. Вы можете изменить их на одну ступень вверх или вниз. Изменяя ветер, вы можете поменять его направление. Осадки Ступень 1 - Ясно, Ступень 2 - Легкая облачность, Ступень 3 - Пасмурно или низкий туман, Ступень 4 - Дождь, град или снег, Ступень 5 - Ливень, крупный град или снежная буря Температура Ступень 1 - Невыносимая жара, Ступень 2 - Жара, Ступень 3 - Тепло, Ступень 4 - Прохладно, Ступень 5 - Холодно, Ступень 6 - Арктический холод Ветер Ступень 1 - Штиль, Ступень 2 - Умеренный ветер, Ступень 3 - Сильный ветер, Ступень 4 - Штормовой ветер, Ступень 5 - Ураган

Друид 8 круг преобразование

7
7
7
7
7
7
8
8
8
8
7
7
8
8
8
8
8
8

## ВЛАСТЬ НАД ПОГОДОЙ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 10 минут | Вы (5 миль радиус) |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 8 часов |

*горящий фимиам и кусочки земли и дерева, смешанные в воде*

Друид 8 круг преобразование

## ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 500 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*щепотка грязи, кусочек камня и кусок глины*

Вы создаете сейсмические возмущения в выбранной точке, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока действует заклинание, земля раскалывается от интенсивных толчков в радиусе 100 футов от выбранного места и сотрясает существ и сооружения, которые соприкасаются с землей в этой области. Земля в области действия становится труднопроходимой местностью. Каждое существо, которое концентрируется, стоя на земле, должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала концентрация нарушается. Когда вы произносите это заклинание, и в конце каждого хода, в котором вы концентрируетесь на нем, каждое существо на земле в области действия должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала его сбивает с ног. Это заклинание может иметь дополнительные эффекты, которые зависят от типа поверхности, и определяются МП. Трещины. Трещины открываются по всей области действия заклинания в начале следующего хода после произнесения заклинания. Всего открывается 1d6 трещин, местоположение которых определяется МП. Каждая трещина глубиной 1d4 x 10 футов, 10 футов шириной и тянется

Друид 8 круг проявление

## ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 500 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

от одного конца области действия до другого. Существо, которое стоит на месте, где открывается трещина, должно сделать успешный спасбросок по Ловкости или упадет в нее. Существо успешно сделавшее спасбросок двигается вместе с краем трещины, когда та открывается. Если трещины открываются под сооружениями, то те автоматически обрушиваются (см ниже). Сооружения. Трещина наносит 50 дробящего урона любому сооружению, которое соприкасается с землей в области действия, когда вы произносите заклинание и в начале каждого хода до самого его окончания. Если ОЗ сооружения падает до 0, оно обрушивается и может нанести урон существам, стоящим поблизости. Существо, находящееся от него на расстоянии в половину высоты сооружения, должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала, оно получает 5d6 дробящего урона, его также сбивает с ног и заваливает обломками. Из них можно освободиться, сделав успешную проверку по Силе (Атлетика) против КС 20 в качестве действия. МП может сделать КС выше или ниже в зависимости от вида обломков. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, остается на ногах и избегает завала.

Друид 8 круг проявление

## ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ [3/3]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 500 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 мин |

*щепотка грязи, кусочек камня и кусок глины*

Друид 8 круг проявление

## СЛАБОУМИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 150 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*горсть глины, хрустальные, стеклянные или минеральные сферы*

Вы поражаете разум существа, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, пытаясь разрушить его личность и интеллект. Существо получает 4d6 психического урона и должно сделать спасбросок по Интеллекту. При провале Интеллект и Харизма существа падает до 1. Оно не может произносить заклинания, активировать магические предметы, понимать языки или общаться любым понятным способом. Однако оно может распознавать своих товарищей, следовать за ними и даже защищать их. По истечении 30 дней, существо может повторить спасбросок против этого заклинания. В случае успеха заклинание кончается. Его также можно развеять, используя такие заклинания как улучшенное восстановление, лечение или исполнение желаний.

Друид 8 круг очарование

## СОЛНЕЧНАЯ ВСПЫШКА

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | 150 футов |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | мгновенно |

*огонь и кусочек солнечного камня*

Яркий солнечный свет вспыхивает в выбранной вами точке в пределах дальности заклинания, заполняя сферу радиусом 60 футов. Каждое существо, которое оказалось в этой сфере, должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале существо получает 12d6 урона светом и ослепляется на одну минуту. При успехе существо получает половину этого урона и не ослепляется. Нежить и слизни получают помеху на этот спасбросок. Ослепленное этим заклинанием существо делает еще один спасбросок по Телосложению в конце каждого своего хода. В случае успеха слепота проходит. Данное заклинание рассеивает любую тьму магического происхождения в области действия.

Друид 8 круг проявление

## ЦУНАМИ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | Видимость |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 6 раундов |

Стена воды появляется в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Стена может быть до 300 футов длиной, до 300 футов высотой и до 50 футов толщиной и существует до тех пор, пока действует заклинание. Когда стена появляется, каждое существо в этой области должно сделать спасбросок по Силе. При провале существо получает 6d10 дробящего урона, а при успехе - половину этого урона. В начале каждого вашего хода после появления стены, она двигается в противоположную от вас сторону со скоростью 50 футов, унося всех существ внутри вместе с собой. Любое существо Огромного или меньшего размера, находящееся внутри стены или оказавшееся на ее пути, должно сделать успешный спасбросок по Силе или получит 5d10 дробящего урона. Существо может получить этот урон лишь раз за раунд. В конце хода высота стены уменьшается на 50 футов, а урон, наносимый ей в последующих раундах уменьшается на 1d10. Когда высота волны снижается до 0, заклинание кончается. Существо, пойманное волной, может передвигаться вплавь. Для этого ему нужно сделать успешную проверку по Силе (Атлетика) против вашего КС заклинаний. В случае провала оно не может двигаться. Существо, которому удалось выплыть из волны, падает на землю.

Друид 8 круг призыв

## ПРЕДВИДЕНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 минута | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | 8 часов |

*перо колибри*

Касаясь согласного существа, вы даруете ему ограниченную способность заглядывать в недалекое будущее. До тех пор, пока действует заклинание, цель нельзя застать врасплох, и она получает преимущество на броски атаки, спасброски и проверки параметров. Другие существа получают помеху на броски атаки против этой цели. Заклинание сразу заканчивается, если вы произносите его снова до того, как оно закончилось.

Друид 9 круг прорицание

## ПОЛНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

Если вы возвращаетесь в обычную форму из-за того, что ваши ОЗ упали до 0, любой остаточный урон переносится на вашу обычную форму. Если остаточный урон не опустил ОЗ вашей обычной формы до 0, то вы остаетесь в сознании. Вы сохраняете все способности от вашего класса, расы или других источников, если ваша новая форма физически способна их совершать. Вы не можете использовать особые чувства вашей нормальной формы (например, темновидение), если ваша новая форма не обладает ими. Вы можете говорить, только если ваша новая форма на это способна. Когда вы превращаетесь, то выбираете, падает ли ваше снаряжение на землю, сливается с новой формой или остается надето. Одетое снаряжение функционирует как обычно. МП определяет, насколько это практично, носить ту или иную часть снаряжения на новой форме в зависимости от её размера и формы. Ваше снаряжение не меняет форму или размер, чтобы подходить к новой форме, и любая его часть, которая не может быть одета на новую форму, либо падает на землю, либо сливается с новой формой. Снаряжение, которое сливается с формой, не дает никаких преимуществ. Пока действует заклинание, вы можете изменить свою форму в качестве действия, следуя вышеописанным ограничениям, но с одним исключением: если ваша новая форма имеет больше ОЗ, чем текущая, то ваш уровень ОЗ остается прежним после изменения формы

Друид 9 круг преобразование

8
8
8
8
8
8
8
8
8
8
8
8
9
9
8
9
9
8

## ПОЛНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*нефритовый обруч стоимостью не менее 1500 зм, который должен быть на вашей голове, когда вы произносите заклинание*

Вы принимаете форму другого существа до тех пор, пока действует заклинание. Новая форма может быть любым существом, чей уровень опасности равен вашему уровню или ниже его. Это существо не может быть големом или нежитью, и вы должны были видеть его хотя бы раз. Вы превращаетесь в типичный образец этого существа, без классовых уровней или способностей к заклинаниям. Ваши игровые характеристики заменяются характеристиками выбранного существа, однако вы сохраняете мировоззрение, а также параметры Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы также сохраняете все ваши умения и спасброски в дополнение к тем, которые вы получаете от новой формы. Если существо имеет одинаковое умение с вами, и его бонус выше вашего, то используйте бонус существа вместо вашего. Если существо имеет легендарные действия или действия для логова, то вы не можете их совершать. Вы получаете ОЗ и Кубик Здоровья новой формы. Когда вы принимаете обычную форму, то ваши ОЗ возвращаются к тому состоянию, в котором они были до превращения.

Друид 9 круг преобразование

## ПОЛНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ [3/3]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Вы |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Конц-я, до 1 часа |

*нефритовый обруч стоимостью не менее 1500 зм, который должен быть на вашей голове, когда вы произносите заклинание*

Друид 9 круг преобразование

## БУРЯ ВОЗМЕЗДИЯ [1/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Видимость |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 мин |

В указанном вами месте возникает вихревое грозовое облако с радиусом 360 футов. В этой области бьют молнии, раздаются раскаты грома и ревет сильный ветер. Каждое существо под облаком (не более 5000 футов ниже облака) должно сделать спасбросок по Телосложению в момент появления облака. В случае неудачи существо получает 2d6 урона звуком и глохнет на 5 минут. Каждый раунд пока вы поддерживаете концентрацию на заклинании, буря порождает дополнительные эффекты в ваш ход.
**Раунд 2.** Из облака начинает падать кислотный дождь. Каждое существо и объект под облаком получают 1d6 урона кислотой.
**Раунд 3.** Вы призываете шесть разрядов молнии, которые ударяют в шесть существ или объектов под облаком. Одно существо или объект не могут получить более одного разряда. Существо получает 10d6 урона молнией при неудачном спасброске или половину при удачном.

Друид 9 круг призыв

## БУРЯ ВОЗМЕЗДИЯ [2/2]

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 действие | Видимость |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С | Конц-я, до 1 мин |

**Раунд 4.** Из облака начинает падать крупный град. Каждое существо под облаком получает 2d6 дробящего урона.
**Раунд 5-10.** Начинается дождь со снегом, сопровождающийся шквалом ветра. Область становится труднопроходимой и с сильным затемнением. Каждое существо получает 1d6 урона холодом. Атаки дальнего боя невозможнны. Ветер и дождь считаются серьезной помехой для сохранения концентрации на заклинаниях. Наконец, сильный шквал ветра (от 20 до 50 миль в час) автоматически разгоняет любой туман, дымку или другие подобные явления в области, будь они естественного или магического происхождения.

Друид 9 круг призыв

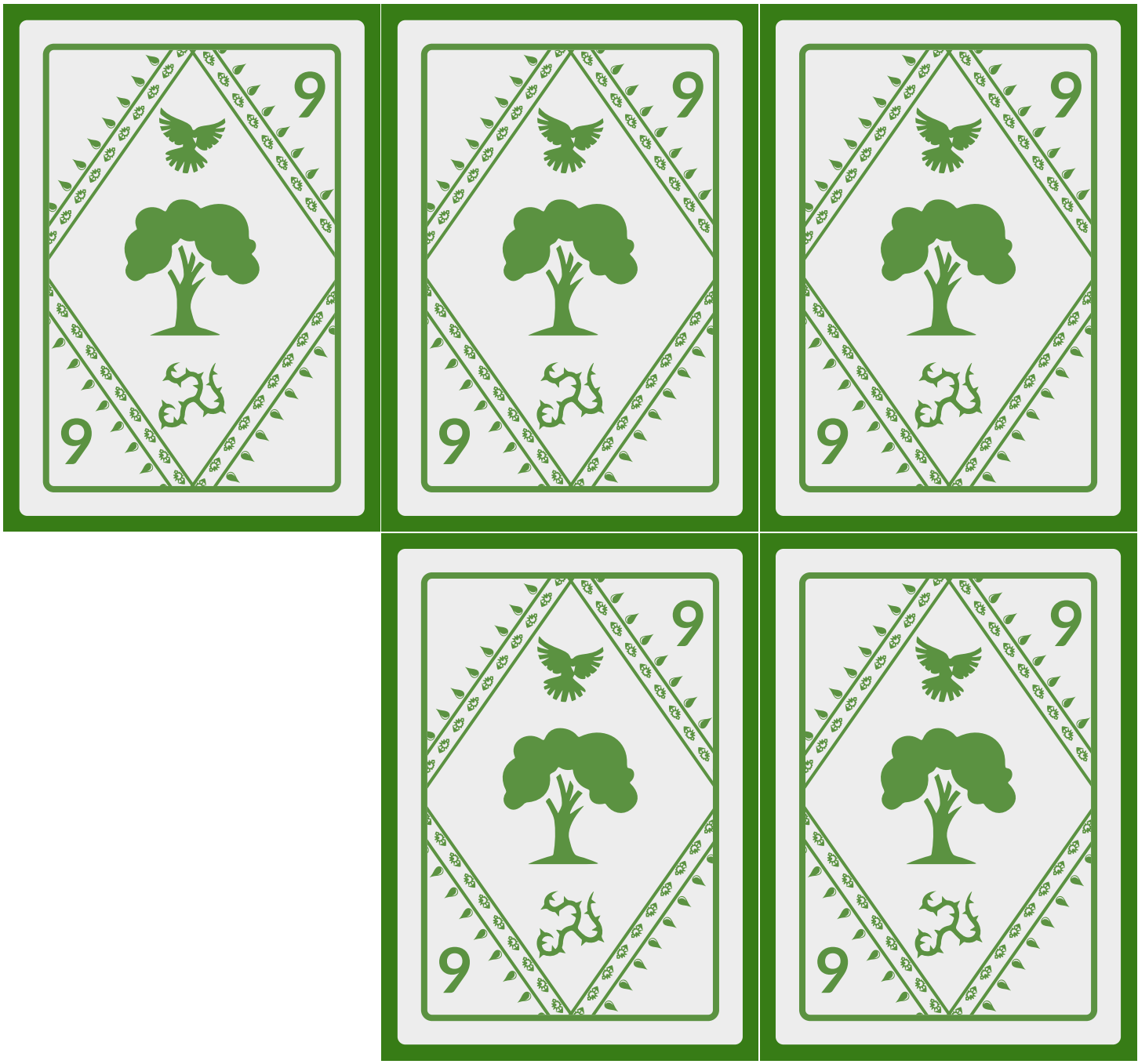
## ИСТИННОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ

| ВРЕМЯ | РАССТОЯНИЕ |
|---|---|
| 1 час | Касание |
| **КОМПОНЕНТЫ** | **ДЛИТЕЛЬНОСТЬ** |
| В, С, М | Мгновенно |

*брызги святой воды и алмазы стоимостью не менее 25000 зм, которые расходуются при произнесении*

Вы касаетесь существа, которое умерло не более 200 лет назад по любой причине кроме старости. Если душа существа свобода и согласна вернуться, то существо возвращается к жизни с полными ОЗ. Заклинание исцеляет все раны, нейтрализует любые яды и болезни, снимает любые проклятия, от которых страдала цель в момент смерти. Заклинание заменяет все поврежденные или отсутствующие органы и конечности. Заклинание может даже создать новое тело, если оригинал более не существует, в этом случае вы должны произнести имя существа. Существо появляется в любом незанятом месте в пределах 10 футов от вас.

Друид 9 круг некромантия


9
9
9
9
9
9
9
9
9
9